ДЕТСКА ГРАДИНА
„РАДОСТ“
ГР. КАЛОФЕР
УЛ. „ТУНДЖА“ №2;
GSM: 0876705511,
E-mail: info@radostdg.com



KINDERGARTEN
„RADOST”
2 “TUNDJA” STR., KALOFER
BULGARIA
www.dgradost.com

FIRST LEGO LEAGUE DISCOVER

Утвърден със
Заповед № ПД – 01 – 65 /15.09.2026г.

Директор: IVANKA GEORGIEVA MITOVA
Digitally signed by IVANKA GEORGIEVA MITOVA
Date: 2026.09.15 23:13:29 +03'00'
Иванка Митова

ПЛАН-ПРОГРАМА ЗА
ОСЪЩЕСТВЯВАНЕ НА ДЕЙНОСТИТЕ ПО

ПРОЕКТ:

STEAM ИЗОБРЕТАТЕЛИ

Настоящият план е приет на заседание на ПС – Протокол №РД – 06 – 11/10.09.2026г.

Каква част от иновациите е вдъхновение и каква – усилена работа? Ако е преди всичко първото, тогава ролята на мениджмънта е ограничена: да назначи правилните хора и да не им пречи. Ако е по-скоро второто, мениджмънтът има значително по-сериозна роля: да заложи правилните роли и процеси, да зададе ясни цели и адекватни методи за измерването им и да следи резултатите от всяка стъпка. Питър Дракър, с характерната си проницателност, която е негова запазена марка, намира отговора някъде по средата. Да, пише той в тази статия, иновацията е реална работа и може и трябва да бъде менажирана както всяка друга корпоративна функция, но това не означава, че тя е същата като всички останали бизнес активности. Всъщност, иновацията е свързана по-скоро с това, да знаеш, отколкото да можеш да правиш нещата.

Дракър поддържа мнението, че повечето иновативни идеи идват от методологичен анализ на седем области на потенциални възможности, някои от които се намират в рамките на институцията, а други са част от по-широките социални или демографски тенденции. Прозорливите мениджъри ще твърдят, че техните институции държат ясен фокус и върху седемте области. Но само сух анализ не е достатъчен. Когато се открие атрактивна възможност, има нужда от скок на въображението, за да се достигне целта – да го наречем „функционално вдъхновение“.

Иновацията е специфична функция на предприемачеството, независимо дали в един съществуващ процес, в образователна институция или в нова, основана от един човек в нея. Тя е средството, с което мениджъра/директора/ или създава нови, реализира дейности, или увеличава потенциала на съществуващите взаимодействия да създават нови резултати насочени към овладяване на екипни знания, умения и навици.

ЦЕЛ НА ПРОГРАМАТА:

Създаване на култура за креативно мислене, нововъведения в полза на развитието и постиженията на децата, като се създават условия на педагогическите специалисти да анализират, да експериментират чрез пряк обмен, популяризиране и мултиплициране на своите иновативни практики и продукти.

Осигуряване на подкрепа за мотивирано разширяване и устойчивост на иновациите чрез мобилност, форуми, уеб-базираната платформа и създаване на мрежа на иновативните детски градини.

КОНКРЕТНИ ЦЕЛИ:

1. Създаване на иновативно пространство между детските градини в партньорство с общи цели, възможности и желание за обмен на нововъведения.

2. Създаване на условия за мултиплициране и партньорство за иновации и добри педагогически практики.

3. Информираност и публичност за провеждащите се иновации в детските градини.

ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ:

1. Иновациите в детските градини да се обменят в действие и на място – в педагогически ситуации, където се провеждат иновативни педагогически взаимодействия с децата.
2. Да се реализира и осъществи от професионалните екипи от различни педагогически специалисти екипна дейност от страна на децата и специалистите.
3. Да се демонстрират стъпките на напредъка при приложенията на иновациите от екипите от педагогически специалисти.
4. Да се реализират съвместно разработени иновативни практики, части от тях или други педагогически занимания от преподаватели от други детски градини.

Актуалността на проблемите, свързани с иновациите в обучението засягат три въпроса: необходимост, ефективност и ефикасност.

Необходимостта от иновации в обучението на деца се обуславя със следното:

- променената среда, в това число и свързана с отношението към самите обучаеми (поставяне на обучаемия в центъра на образователните дейности) изисква нови подходи;

- нарастват изискванията към самото обучение: то трябва да е съвременно, модерно, да отговаря на пазара на труда, да бъде гъвкаво и да предоставя възможности за активно учене;
- от дейността на обучителните организации - детски градини, училища, клубове и други зависи бъдещето развитие на стопанството, държавата и нацията.

Необходимостта от прилагане на иновации в тази област се определя от следното:

- Съвременното образование трябва да отговаря на изискванията на бизнес средата;
- Нарастват изискванията на самите обучаеми;
- Въвеждат се принципи като например „Образование през целия живот", които изискват промяна в самите предлагани продукти на образованието;
- Обучаемите, т.е. човешките ресурси все повече с разглеждат като основна ценност на организацията и т.н.

Следователно, обучението следва да бъде „податливо" на нови подходи, методи, тактики на процеса на предаване на знание.

Игрово обучение в действие

Проучванията показват, че когато малките деца участват в игрови STEM преживявания, те разпалват естественото им любопитство, надграждат знанията им и развиват навиците им за учене.
Когато преподавателите насърчават тези родени малки учени, те изграждат мост между реалния свят, STEM уменията и грамотността.

Навици за учене

Във FIRST® LEGO® League Discover на децата биват представени смислени проблеми за разрешаване. Те работят заедно, за да изследват и задават въпроси, да конструират и мислят, да слушат и споделят. В края на преживяването децата стават по-уверени и по-добре подготвени да се справят с бъдещи предизвикателства. Важно е децата да се забавляват.

Колкото по-игрови са сесиите, толкова по-мотивирани и развълнувани ще бъдат те. Не се тревожете, ако не знаете всички отговори и помнете, че няма такова нещо като провал! Ако нещо се обърка, се учим от него и опитваме отново.

Ключови ценности на FIRST®

Ключовите ценности на FIRST® са крайъгълните камъни на програмата. Те са сред фундаменталните елементи на FIRST® LEGO® League, които я отличават от други сходни програми. Приемайки ключовите ценности на FIRST, децата се впускат в откривателство и проучване на темата във всяка сесия и се учат, че да си помагат е основата на екипната работа.

Ранни STEM умения

Децата ще развият ранни STEM умения, включващи:

- *Наука:* причина и следствие, гравитация, сила, движение и прости машини.
- *Технология:* инструменти и изследване как работят нещата.
- *Инженерство:* създаване на проекти, изграждане на решения и решаване на проблеми.
- *Математика:* абстрактно и количествено разсъждение, разпознаване на характеристики на обекти и форми.

ИВАНКА МИТОВА
Директор на ДГ „Радост“